КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

НАЗВАНИЕ

РЕНОМЕ

ЛОГОВО

РЕП. ТЕРРИТ.

КОНТРОЛЬ СЛАБЫЙ СИЛЬНЫЙ РАНГ

ДОПРОСНАЯ +d6 на общение / манипулирование здесь	**ТЕРРИТОРИЯ**	**НАДЁЖНЫЙ СКУПЩИК** +2 монеты за дело («взлом», «грабёж»)	**КАЗИНО** (Проверка ранга) − подозрения = монеты в передышке	**ТАВЕРНА** +d6 на общение/ манипулирование здесь
НАРКОПРИТОН (Аналогично «Казино»)	**ОСВЕДОМИТЕЛИ** +d6 на сбор информации перед делом	**ЛОГОВО**	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ДОЗОРНЫЕ** +d6 на охоту и разведку на своей территории
МИНОГОВАЯ ФЕРМА +d6 на отвод подозрений после убийства	**ЛАЗАРЕТ** +d6 на лечение	**ЯВКА** +2 монеты за дело («шпионаж», «вредительство»)	**ТЕРРИТОРИЯ**	**ТАЙНЫЕ ПРОХОДЫ** +d6 на расклад («скрытность»)

МОНЕТЫ

СОКРОВИЩ.

Шаг в развитии команды увеличивает содержимое заначки каждого персонажа игрока на ранг+2 монет.

ПОДОЗРЕНИЯ РОЗЫСК

ТЕНИ

ВОРЫ И ШПИОНЫ

ТАЛАНТЫ

- ○ **Воруют все.** Каждый персонаж команды может добавить +1 уровень к навыку **проникновения**, **ремесла** или **сноровки** (до максимального уровня 3).
- ○ **Домушники.** Желая проникнуть куда-либо, бросайте **+d6** при **проверке расклада**.
- ○ **Покровитель.** Когда вы повышаете свой **ранг**, вы платите **половину** от обычной стоимости в монетах.
- ○ **Призрачное эхо.** Все члены команды обладают способностью видеть призрачные постройки и предметы, находящиеся в эхе города в призрачном поле, и взаимодействовать с ними.
- ○ **Скользкие.** Определяя **напасти** во время передышки, бросьте кубики два раза и оставьте результат, который вас больше устраивает. **Отводя подозрения** от команды, бросайте **+d6**.
- ○ **Сороки.** Когда вы приобретаете ресурс, бросайте **+d6**.
- ○ **Сработанность.** Во время командных действий вы можете считать выпавшие у разных игроков **шестёрки впечатляющим успехом**.
- ○○ **Необычный.** Выберите талант из другого источника.

ОПЫТ КОМАНДЫ

В конце встречи отметьте за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Занимались взломом, шпионажем, грабежом или вредительством.*
- *Боролись с проблемами выше своего уровня.*
- *Поддерживали реноме или создали новое.*
- *Выражали цели, интересы, внутренние конфликты или суть команды.*

ЗНАКОМЫЕ

- ▷ Даулер, *путешественник*
- ▷ Лароз, *синий мундир*
- ▷ Аманцио, *посредник*
- ▷ Фитц, *коллекционер*
- ▷ Аделаида Фройг, *аристократка*
- ▷ Ригни, *владелец таверны*

УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

- ☐ Экипировка теней (+2 к нагрузке для инструм./снаряж.)
- ☐ Подземные карты и ключи
- ☐ Элитные лазутчики
- ☐ Элитные мошенники
- ☐☐☐ Хладнокровные (+ячейка стресса)

Охотничьи угодья ВЗЛОМ — ВРЕДИТЕЛЬСТВО — ГРАБЁЖ — ШПИОНАЖ

ПОДРУЧНЫЙ шайка ○ спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка ○ спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка ○ спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ПОДРУЧНЫЙ шайка ○ спец ○
ОСЛАБЛЕН БЕСПОЛЕЗЕН
НЕЭФФЕКТИВЕН ЗАЩИТА

ЛОГОВО
- ☐ Жильё
- ☐☐ Защищённое
- ☐☐ Каретник
- ☐ Мастерская
- ☐☐ Лодка
- ☐☐ Сокровищница
- ■ Тайное

ТРЕНИРОВКА
- ☐ Воля
- ■ Удаль
- ☐ Чутьё
- ☐ Таланты

Вершины мастерства: ☐☐☐☐

КАЧЕСТВО
- ☐ Документы
- ☐ Инструменты
- ☐ Оружие
- ☐ Приспособления
- ☐ Снаряжение
- ☐ Средства

ПОДРУЧНЫЕ
2 пункта опыта
- ◆ +подручный
- ◆ +тип